

LAPORAN TUGAS KULIAH
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK
Pertemuan Pertama (22 Agustus 2023)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DOSEN PEMBIMBING
BAYU ADI NUGROHO, PH.D

DISUSUN OLEH
FAHMI SURYA HIDAYAT
(09020622025)

TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
SISTEM INFORMASI
2023/2024

TUGAS

MakhlukHidup

<pre>public class MakhlukHidup { public String getNama() { return nama; } public void setNama(String nama) { this.nama = nama; } public String getBernapas() { return bernapas; } public void setBernapas(String bernapas) { this.bernapas = bernapas; } public String getMakanan() { return makanan; } public void setMakanan(String makanan) { this.makanan = makanan; } private String nama; private String bernapas; private String makanan; private String habitat; protected String berkembang(){ return"saya berkembang"; }; public String getHabitat() { return habitat; } public void setHabitat(String habitat) { this.habitat = habitat; } }</pre>	<p>Bagian Awal, berada di bagian paling atas, bagian pertama.</p> <p>MakhlukHidup adalah bagian yang pertama dibuat, sebagai awalan dari kodingan ini.</p> <p>Disini kita menulis String yang akan dihubungkan pada variabel yang akan ada di bagian paling bawah dengan cara extends.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Hewan

public class Hewan extends MakhlukHidup{ }	Hanya untuk menyambungkan
--------------------------------------------------	------------------------------

Karnivora

public class Karnivora extends Hewan{ }	Hanya untuk menyambungkan
-----------------------------------------------	------------------------------

Darat

public class Darat extends Karnivora{ }	Hanya untuk menyambungkan
-----------------------------------------------	------------------------------

Singa

```
public class Singa {  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        Hewan Karnivora = new Hewan();  
        Karnivora Darat = new Karnivora();  
        Darat Singa = new Darat();  
        Singa.setNama("Singa");  
        Singa.setBernapas("Paru paru");  
        Singa.setMakanan("Daging");  
        Singa.setHabitat("Darat");  
        System.out.println("Nama makhluk  
hidup " + Singa.getNama());  
        System.out.println("alat pernapasan "  
+ Singa.getBernapas());  
        System.out.println("memakan " +  
Singa.getMakanan());  
        System.out.println("Tinggal di " +  
Singa.getHabitat());  
  
        System.out.println(Singa.berkembang())  
        ;  
    }  
}
```

Variabelnya,
Bagian terakhir,
bagian paling
bawah.
Disini String yang
ada di Makhluk
Hidup dipakai
untuk
mendeskripsikan
Variabel, dan
membuktikan
kenapa Variabel
melewati Hewan,
Karnivora, dan
Darat.
setelah itu kita
System.out.printl
n untuk melihat
hasil dari
kodingan ini.

OUTPUT

The screenshot displays the NetBeans IDE interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Source, Refactor, Run, Debug, Profile, Team, Tools, Window, and Help. The main editor window shows the source code of the `Singa.java` file. The code defines a `Singa` class with a `main` method that creates instances of `Hewan`, `Karnivora`, and `Darat`, and prints out various attributes like name, breathing apparatus, food, and habitat. The output window at the bottom shows the execution results of the `run` command, displaying the printed output and a successful build message.

```
1  /*
2  * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this license
3  * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Classes/Class.java to edit this template
4  */
5  package tugas1;
6
7  /**
8   *
9   * @author RIGISEFA
10  */
11  public class Singa {
12      public static void main(String[] args) {
13          Hewan Karnivora = new Hewan();
14          Karnivora Darat = new Karnivora();
15          Darat Singa = new Darat();
16          Singa.setNama( nama:"Singa");
17          Singa.setBernapas( bernapas:"Paru paru");
18          Singa.setMakanan( makanan:"Daging");
19          Singa.setHabitat( habitat:"Darat");
20          System.out.println("Nama makhluk hidup " + Singa.getNama());
21          System.out.println("alat pernapasan " + Singa.getBernapas());
22          System.out.println("memakan " + Singa.getMakanan());
23          System.out.println("Tinggal di " + Singa.getHabitat());
24          System.out.println( x:Singa.berkembang());
25      }
26  }
27  }
```

Output - Tugas1 (run)

```
run:
Nama makhluk hidup Singa
alat pernapasan Paru paru
memakan Daging
Tinggal di Darat
saya berkembang
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```